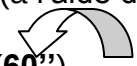
# *MODE D'EMPLOI CHRONO GRUNENWALD*

**Tout d'abord, dans les triangles en bas des touches de la console, numérotés de 0 à 14 pour la programmation.**

1- Brancher les différentes prises (à St Eloi : elles sont branchées en permanence)
2- Appuyer sur « **HORLOGE** »
3- Appuyer sur « **sport ?** »
4- Sélectionner le sport à l'aide des flèches de direction **Reset scores** (petite flèche vers le haut) et (petite flèche vers le bas).

5- Validez avec la touche « **Change menu** »
6- **Les paramètres apparaissent**
   a. Temps de jeu (à l'aide des triangles 0 à 14) **puis passer au paramètre suivant avec**  **(petite flèche vers le bas)**
   b. Temps morts (**60''**)
   c. Prolongation (**5'**)
   d. Temps de repos 1 (entre 1er et 2nd - 3ème et 4ème et chaque prolongation). **2'**
   e. Fautes d'équipes (maxi **5**)
   f. Temps de repos 2 (mi-temps) = **Echauffement**. **15'**
   g. Période : **DECOMPTAGE** **OUI**. Si comptage (ex : hand), changer avec la Touche +1/0
   h. Durée klaxon fin de jeu (**3''**)
   i. Durée klaxon fin de TM (**3''**)
   j. Klaxon fin de jeu : **SONNE**. Si sonne pas, changer avec +1/0
   k. Klaxon fin de TM : **SONNE**
   l. TM/CHR. : si affichage du tps mort sur chrono **NON**.
   m. Programmation des noms (impossible à st Eloi)
   n. Valeurs défaut **NON**

7- Appuyer **2 fois sur SPORT ?** pour valider les paramètres. Le tps de jeu s'affiche.

► **ATTENTION À CHAQUE MODIFICATION PENSER A VALIDER (par change menu)**

---

**Avant le match** : essais en 4 x 1' (revenir dans les paramètres si la période est de 10', et mettre 1')

a- **Démarrer le temps de jeu** (START/STOP, gauche ou droite)

**En cas d'erreur : CORRECTION SELECTIVE (l'écran clignote = mode Correction)** – **START/STOP** et on remet le temps voulu à l'aide des triangles.
Puis **CORRECTION SELECTIVE (2 fois)**. (Touches de 0 à 9)

b- **TM**
- enclencher un TM (1 appui sur TM, **LOCAUX** ou **VISITEUR**)
- contrôler s'il sonne à 50''
- arrêt prématuré du TM (entre 50'' et 1') : **appuyer sur TM**
- **si erreur d'attribution (LOCAUX à la place de VISITEURS) : CORRECTION SELECTIVE – TM – CORRECTION SELECTIVE.**

c- **Pour enclencher les intervalles de temps**

a- Appuyer 1 fois sur REPOS ½ et START/stop (entre 1er et 2nd - 3ème et 4ème et chaque prolongation- **2'**). **Voir s'il sonne au bout de 1'30.**
b- Appuyer 2 fois sur REPOS ½ et START/stop (mi-temps **15'**)

► **Fonctionne en ''boucle''** : si un appui de trop (affichage 15'), appui de nouveau (affichage 2')

**d- Pour passer à la période suivante**

a- Appuyer sur PERIODE/PROLONG 1 fois (10')
b- Si prolongation appuyer sur PERIODE/PROLONG 2 fois (5')

► **Fonctionne en ''boucle''** : si un appui de trop (affichage 5'), appui de nouveau (affichage 10')

**Changement de période : apparait au tableau lorsque le chrono démarre pour la 2, 3 ou 4ème période**

*Pour un nouveau match appuyer sur **NOUVEAU MATCH**, les paramètres du match précédent seront conservés.*

**Programmation du tps d'avant match**.

**PERMUT - CORRECTION SELECTIVE - START/STOP - Modif au temps voulu – CORRECTION SELECTIVE (2 fois). Puis enclencher le décompte.**

**Pour stopper le temps d'avant match**

**Arrêter le tps, et passer au match (NOUVEAU MATCH ?)**

---

**En cas d'erreur**

**Sur les points** :

- CORRECTION SELECTIVE et les points à enlever puis CORRECTION SELECTIVE (touches +1 +2 +3)

**Pour annuler la dernière action :**

**Ex : 2 pts à l'équipe A au lieu de B → Appui sur** **(annule le panier). Idem pour un TM.**

## *ALTERNANCE*

**Touche SERVICE-POSSESSION**. Indiquez sur le tableau l'équipe qui bénéficiera de la prochaine situation d'alternance (LOCAUX ou VISITEURS : communication MARQUEUR-CHRONO).

## *PUPITRE 24'' : couplé avec le chrono (► chrono arrête le 24)*

**IMPORTANT :**

- **travailler en mode "CD4". Ce code se sélectionne par une touche en haut à droite du pupitre des 24" appelé "Select code ?"**

**- ATTENTION : départ à 24, et passe de suite à 23. Donc VIOLATION à 15**

**Dernière seconde : décompte par dixième *(l'annoncer lors des briefings)***

- **► le chrono étant couplé avec le 24 : sur coup de sifflet de l'arbitre ► il faut penser à ne pas appuyer sur STOP, car sinon vous faites repartir le décompte des 24**

---

**3 touches à utiliser** (+ en cas d'erreur).

- START / STOP,
- EFFACE / STOP / RECHARGE (touche VERTE)
- RECHARGE

**PROCEDURE :**

**Panier marqué ou ballon qui touche le cercle :**

- période de 24 en cours…. ► **START / STOP**
- ballon pénètre dans le panier ou touche le cercle ► **touche VERTE**
- ballon à disposition pour la REJ derrière la ligne de fond, ou ballon contrôlé au rebond ► touche **RECHARGE (ROUGE) ou MEME TOUCHE VERTE « STOP EFFACE RECHARGE » (affiche à nouveau 24)**
- ballon contrôlé sur le terrain après la remise en jeu, ou suite au rebond ► **START / STOP**
- **si erreur (le ballon n'a pas touché le cercle) :** le plot est occulté après appui sur la **touche VERTE** ►, appui **sur** **,** et de nouveau sur **la TOUCHE VERTE,** puis **START / STOP.**

**Interception :**

- touche **RECHARGE**

# *PUPITRE AIDE-MARQUEUR*

► **Utilisation des pupitres des 24" et de l'aide marqueur :**

*** code "CD4" : tous les appareils fonctionnent -> OK pour le championnat de France**
*** code "CD5" : seuls le chrono fonctionne -> ce qui peut être intéressant pour les matchs hors championnat de France.**

**Ce code se sélectionne par une touche en haut à droite du pupitre des 24" appelé "Select code ?"**

---

► Attention c'est le chrono qui peut effacer les fautes restantes du match précédent avec sa touche reset score et ce pour les fautes d'équipes

► **POUR FAUTE D'EQUIPE SUR PUPITRE AIDE MARQUEUR : REMETTRE A ZERO PAR RESET FAUTE D EQUIPE EN DEBUT DE CHAQUE PERIODE**

► **SCORE** : Au cours du match le score se met à droite avec la touche score pour B et à gauche le score pour A.

► **FAUTES** : appuyer sur le triangle à droite qui symbolise l'équipe B et le numéro du joueur.
Idem pour A à gauche.

► **CORRECTION** (fautes ou points) : à compléter

► **En cas d'erreur** :
La même flèche que le chrono permet d'effacer la dernière action sur le clavier :
Pour la cinquième faute c'est bien rouge quand on l'inscrit.